

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-117129

(43)Date of publication of application : 22.04.2003

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 5/04

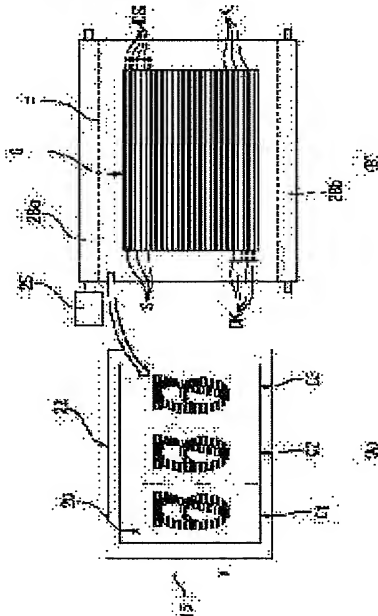
(21)Application number : 2001-315389

(71)Applicant : DAIICHI SHOKAI CO LTD

(22)Date of filing : 12.10.2001

(72)Inventor : ICHIHARA TAKAAKI
MUTSUKA SHINJI

(54) GAME MACHINE



(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game machine with an excellent presentation effect and amusement by changing a lottery pattern displayed on a screen in an unexpected state.

SOLUTION: A plurality of lottery patterns are displayed on the screen 20 of the game machine for a lottery result being recognized by a game player. A shielding film F is provided on the front of the screen 20 for shielding the lottery pattern. A shielding pattern G is imaged on the shielding film F. A plurality of slits S are formed on the shielding pattern G at regular intervals. When the lottery pattern is shielded by the shielding pattern G, the game player visualizes a part visualized from a plurality of the slits S as if one kind of the lottery pattern is structured. When the shielding film F shifts up and down by a length equal to a distance between respective the slits S, each

part originally visualized from each of the slits S is shielded, on the contrary, each part originally shielded is visualized from a plurality of the slits S.

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-117129

(P2003-117129A)

(43)公開日 平成15年4月22日(2003.4.22)

(51)Int.Cl.⁷

A 6 3 F 7/02
5/04

識別記号

3 1 8
5 1 1

F I

A 6 3 F 7/02
5/04

テーマコード*(参考)

3 1 8 2 C 0 8 8
5 1 1 A
5 1 1 E

審査請求 未請求 請求項の数3 O L (全 16 頁)

(21)出願番号 特願2001-315389(P2001-315389)

(22)出願日 平成13年10月12日(2001.10.12)

(71)出願人 000148922

株式会社大一商会

愛知県名古屋市中村区鴨付町1丁目22番地

(72)発明者 市原 高明

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(72)発明者 六鹿 真次

愛知県西春日井郡西春町大字沖村字西ノ川

1番地 株式会社大一商会内

(74)代理人 100064344

弁理士 岡田 英彦 (外3名)

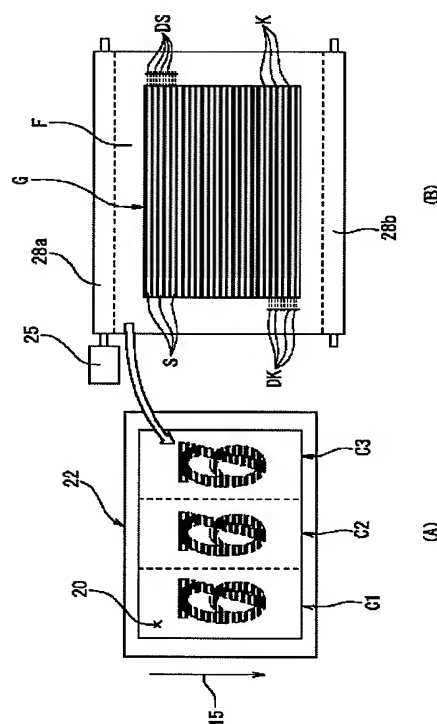
Fターム(参考) 2C088 AA36 BC22 BC25

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】 画面に表示された抽選用図柄を意外性のある態様で変化させることによって、演出効果が高く面白味のある遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機の画面20には、遊技者に抽選結果を認識させるための複数の抽選用図柄が表示される。画面20の前面には、抽選用図柄を遮蔽するための遮蔽フィルムFが配設される。遮蔽フィルムFには遮蔽図柄Gが描かれており、遮蔽図柄Gには複数のスリットSが等間隔で形成されている。抽選用図柄が遮蔽図柄Gによって遮蔽されると、複数のスリットSから覗かれる部分によって一の種類の抽選用図柄が構成されたように遊技者から視認される。遮蔽フィルムFが、複数のスリットS間の間隔に相当する長さだけ上下方向に移動されると、元々は各スリットSから覗かれていた各部分は遮蔽され、反対に、元々は遮蔽されていた各部分は複数のスリットSから覗かれることになる。



(2)

1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 所定の開始条件が満たされると抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を複数の抽選用図柄の停止表示態様によって遊技者に認識させる図柄表示装置と、を備えた遊技機であって、抽選用図柄を遮蔽する遮蔽部材を備え、前記遮蔽部材には複数のスリットが形成されており、前記抽選用図柄が遮蔽部材によって遮蔽されると、前記遮蔽部材の複数のスリットから覗かれる部分によって一の種類の抽選用図柄が遊技者から視認されるようになっており、前記遮蔽部材が前記複数のスリット間の間隔に相当する長さだけ所定の方向に移動され、その移動された遮蔽部材によって前記抽選用図柄が遮蔽されると、前記遮蔽部材の複数のスリットから覗かれる部分によって前記一の種類の抽選用図柄とは異なる他の種類の抽選用図柄が遊技者から視認されるようになっている遊技機。

【請求項2】 所定の開始条件が満たされると抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果を複数の抽選用図柄の停止表示態様によって遊技者に認識させる図柄表示装置と、を備えた遊技機であって、抽選用図柄を遮蔽する遮蔽部材を備え、前記遮蔽部材には複数のスリットが形成されており、前記抽選用図柄が遮蔽部材によって遮蔽されると、前記遮蔽部材の複数のスリットから覗かれる部分によって一の種類の抽選用図柄が遊技者から視認されるようになっており、前記抽選用図柄が前記複数のスリット間の間隔に相当する長さだけ所定の方向に移動され、その移動された抽選用図柄が前記遮蔽部材によって遮蔽されると、前記遮蔽部材の複数のスリットから覗かれる部分によって前記一の種類の抽選用図柄とは異なる他の種類の抽選用図柄が遊技者から視認されるようになっている遊技機。

【請求項3】 請求項1または請求項2に記載の遊技機であって、一の種類の抽選用図柄と、他の種類の抽選用図柄とが同一の領域に表示されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】この発明は、例えば、パチンコ機（雀球機、アレンジボール機等も含む）やスロット機のような遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】遊技機の一つであるパチンコ機では、パチンコ球（遊技球）が始動口に入球又は入賞した場合に、図柄表示装置（例えば、液晶表示装置）に抽選用図柄（例えば特別図柄）が変動表示される。そして、変動表示後に停止表示させた複数の抽選用図柄の態様によって、その入賞に対して行われた抽選結果が大当たりであるか否かを報知している。例えば、抽選結果が大当たりであ

2

る場合には、同じ種類の抽選用図柄が3つ揃った大当たり図柄配列（例えば「7、7、7」等）を表示して、遊技者に大当たりを報知している。大当たりが報知されると、遊技者にはその後に大当たり遊技（大入賞口を一定時間開く等）が付与されて、ほぼ一定数の賞球の払出しが行われる。

【0003】このような遊技機では、図柄表示装置に図柄を変動させてから停止表示させるまでの間において、図柄の変動表示の態様や、背景となるアニメーションの動き等を多様に変化させることによって、遊技の演出効果を高めることが行われる。しかし、係る従来の遊技機では、図柄を停止させた後の表示態様に変化が少なく、演出効果を高めるためのバリエーションにも限界があり問題となっていた。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記のような問題点に鑑みて創案されたものであり、画面等に表示された抽選用図柄を意外性のある態様で変化させることによって、演出効果が高く面白味のある遊技機を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】前記した課題を解決するために各請求項に記載した発明が構成される。請求項1に記載の遊技機によれば、所定の開始条件が満たされることを条件に、抽選手段による抽選が行われる。ここでいう「所定の開始条件」とは、例えばパチンコ機でいえば、パチンコ球が入賞口や役物装置等に入賞又は通過することである。また、例えばスロット機でいえば、遊技者が始動レバー等を操作することを指している。例えばパチンコ球が入賞口へ入賞すると、入賞センサによってパチンコ球の通過信号が抽選手段へ送られる。これをきっかけとして、抽選手段による抽選が行われる。ここでいう「抽選手段」とは、例えば、ROM等に記憶されたプログラムを読み込むことにより、予め定められた手順で各種の演算を行うCPU等により構成されるものであり、この抽選手段が例えば乱数（大当たり判定用乱数と呼ばれることがある）を発生させ、この乱数が所定の数であるか否かを判別することによって抽選が行なわれる。例えばパチンコ機において、抽選手段による抽選結果が「大当たり」であった場合には、図柄表示装置によって図柄が「7、7、7」等の所定の表示態様で停止表示される。これを見ることによって、遊技者は「大当たり」であることを認識し、遊技者にはその後に大当たり遊技が付与される。

【0006】請求項1に記載の遊技機によれば、抽選用図柄を遮蔽するための遮蔽部材が備えられる。ここで「遮蔽」とあるのは、遊技機に向かってパチンコ遊技等を行う遊技者にとって、抽選用図柄との間に遮蔽部材が配置されることにより、抽選用図柄の少なくとも一部が視覚的に「遮られた」状態となることを指している。

(3)

3

「遮蔽部材」には複数のスリットが等間隔で形成され、抽選用図柄が遮蔽部材によって遮蔽されると、複数のスリットから覗かれる部分（つまり、抽選用図柄の一部）によって、あたかも一の種類の抽選用図柄が構成されたように遊技者からは視認される。

【0007】また、請求項1に記載の遊技機において、遮蔽部材が、その遮蔽部材に形成された各スリット間の間隔に相当する長さだけ「所定の方向」に移動されると、元々は各スリットから覗かれることにより「一の種類の抽選用図柄」を構成していた抽選用図柄の各部分は遮蔽されることになり、反対に、元々は遮蔽部材の各スリット以外の部分によって遮蔽されていた部分は各スリットから覗かれるようになる。そして、その移動後の各スリットから覗かれる抽選用図柄の各部分によって、前記した「一の種類の抽選用図柄」とは異なる「他の種類の抽選用図柄」が構成されたように遊技者からは視認されることになる。なお、前記した「所定の方向」とは、遮蔽部材に対して複数のスリットが等間隔でかつ平行に形成された場合には、その複数のスリットの長手方向に対して略直交する方向のことを指している。

【0008】つまり、請求項1に記載の遊技機によれば、図柄表示装置によって停止表示される抽選用図柄が、遮蔽部材が移動されることによって選択的に視認可能とされる。これにより、遊技者にとっては、一旦停止表示された抽選用図柄が、あるときは「一の種類の抽選用図柄」であるように見え、またあるときは、遮蔽部材の移動動作のみによって前記一の種類の抽選用図柄とは異なる「他の種類の抽選用図柄」に見えることになる。これにより、図柄表示による演出が意外性に富んだものとなり、遊技者に対し一層興趣の高い遊技を提供できるようになる。

【0009】請求項2に記載の遊技機によれば、抽選用図柄を遮蔽するための遮蔽部材が備えられる。「遮蔽部材」には、複数のスリットが等間隔で形成され、抽選用図柄が遮蔽部材によって遮蔽されると、複数のスリットから覗かれる部分（つまり、抽選用図柄の一部）によって、あたかも一の種類の抽選用図柄が構成されたように遊技者からは視認される。

【0010】そして、請求項2に記載の遊技機によれば、抽選用図柄が、遮蔽部材に形成された各スリット間の間隔に相当する長さだけ「所定の方向」に移動されると、元々は各スリットから覗かれることにより「一の種類の抽選用図柄」を構成していた抽選用図柄の各部分は遮蔽されることになり、反対に、元々は遮蔽部材の各スリット以外の部分によって遮蔽されていた部分は各スリットから覗かれるようになる。抽選用図柄が移動された後の、各スリットから覗かれるその抽選用図柄の各部分によって、前記した「一の種類の抽選用図柄」とは異なる「他の種類の抽選用図柄」が構成されたように遊技者からは視認される。なお、前記した「所定の方向」と

4

は、遮蔽部材に対して複数のスリットが等間隔でかつ平行に形成された場合には、その複数のスリットの長手方向に対して略直交する方向のことを指している。

【0011】つまり、請求項2に記載の遊技機によれば、図柄表示装置によって停止表示される抽選用図柄が、抽選用図柄が移動されることによって選択的に視認可能とされる。これにより、遊技者にとっては、一旦停止表示された抽選用図柄が、あるときは「一の種類の抽選用図柄」であるように見え、またあるときは、抽選用図柄の移動動作のみによって前記一の種類の抽選用図柄とは異なる「他の種類の抽選用図柄」に見えることになる。これにより、図柄表示による演出が意外性に富んだものとなり、遊技者に対し一層興趣の高い遊技を提供できるようになる。

【0012】請求項3に記載の遊技機によれば、「一の種類の抽選用図柄」と、「他の種類の抽選用図柄」とが同一の領域に表示される。ここでいう「一の種類の抽選用図柄」と「他の種類の抽選用図柄」という用語は、遮蔽部材によって選択的に視認可能とされる両図柄を区別するために便宜的に用いた用語であって、図柄が2つだけしか存在しないとか、一方の図柄にのみ特定の性質が存在するなどとして修飾するために用いた用語ではない。請求項3に記載の遊技機によれば、同一の領域内において、あるときは「一の種類の抽選用図柄」が視認され、またあるときは「他の種類の抽選用図柄」が視認されるというように、選択的に複数の抽選用図柄を遊技者に視認させることができる。これにより、限られた領域内において複数の図柄を遊技者に視認させることができるので、遊技機の表示演出に用いる図柄のバリエーションを容易に広げることができる。

【0013】

【発明の実施の形態】[第1の実施の形態]本発明の第1の実施の形態を図面を参照しながら説明する。図1は、パチンコ機10の外観を示す正面図である。図1に示すパチンコ機10の遊技盤面12上には、通過するパチンコ球を検出するゲートセンサ58を有するゲート32、入賞したパチンコ球を検出する始動口センサ60を有する始動口30、ソレノイド54によって開閉される蓋74を有する大入賞口34、後述する図柄表示装置22等を複合的に有する複合装置14、その他に一般の入賞口や風車、釘などが適宜に配置されている。遊技盤面12の下方には、パチンコ機10に対して所要の指示を行うための操作ボタン48（操作部）や、タバコの吸い殻等を入れる灰皿46、賞球を含むパチンコ球を一時的に貯留する下皿44、遊技者の手が触れているか否かを検出するタッチセンサ42を備えたハンドル40、賞球の受皿である上皿38の内部に設けられて音（効果音や音楽等を含む）を出すスピーカ50などが備えられている。また、ガラス枠18（金枠）の開放を検出する枠開放センサ36や、パチンコ機10の遊技内容等に合わせて適

5

切な位置に配置されるランプ類16が備えられている。さらに、上皿38の上方には球貸を指令する球貸スイッチ64や、プリペイドカードの返却を指令する返却スイッチ72等が備えられている。

【0014】遊技盤面12に設けられた通過口24には、普通図柄を点滅させて表示する普通図柄表示器26が備えられている。普通図柄表示器26は、一個または複数個の発光体（例えば緑色や赤色を発するLED等）により構成され、パチンコ球がゲート32を通過したときに所要期間（例えば10秒間）の点滅表示を行う。大入賞口34には、大入賞口開放期間（例えば20秒間）内にパチンコ球が入賞すると大当たり遊技状態を所要回数（例えば16回）内で継続できるVゾーン56や、単に賞球を払い出す普通入賞口などが備えられている。入賞したパチンコ球を検出するために、Vゾーン56にはVゾーンセンサ52が備えられ、普通入賞口には入賞センサ70が備えられている。また、大入賞口34の下方には、始動口68が設けられ、入賞したパチンコ球を始動口センサ66により検出できるようになっている。始動口68は始動口30と同等の機能を備える。これらの始動口30、68は、いずれも本発明における「所定領域」に相当している。

【0015】複合装置14は、複数の特別図柄を変動表示可能な図柄表示装置22を有している。図柄表示装置22には、例えば液晶表示器が用いられ、文字、記号、符号、図形、映像などの図柄からなる特別図柄や装飾図柄等が表示される。図柄表示装置22には液晶表示器に限らず、CRTやLED表示器、プラズマ表示器などのように図柄を表示できる如何なる表示器が用いられてもよい。

【0016】次に、パチンコ機10によるパチンコ遊技を実現するメイン制御基板100と、そのメイン制御基板100から送られた表示指令（例えば停止予定図柄や変動パターン等に関する信号）を受けて図柄表示装置22に図柄を表示する表示制御基板200と、同じくメイン制御基板100から送られた音指令（例えば音色、音の大小、音の高低、音の長短、音の変化パターン等を含む信号）を受けてスピーカ50から音を出す音制御基板300とについて、これらの一構成例を示した図2、図3を参照しながら説明する。これらのメイン制御基板100、表示制御基板200および音制御基板300は、いずれもパチンコ機10の背面側等に設けられる。

【0017】まず、メイン制御基板100の構成について図2を参照しながら説明する。図2に示すように、メイン制御基板100は、CPU（中央演算処理装置）110を中心に構成され、遊技制御プログラムや所要のデータ（例えば大当たりとなる乱数の値等）を格納するROM112、各種の乱数や命令等のデータを一時的に格納するRAM114、各種の入力装置から送られた信号を受けてメイン制御基板100内で処理可能なデータ形式

6

に変換する入力処理回路102、CPU110から送られた作動データを受けて各種の出力装置（例えば、作動モーター25、ソレノイド54等）を作動させる出力処理回路104、CPU110から送られた表示データを受けて適宜に発光体の点灯・消灯動作を制御する表示制御回路106、音制御基板300や表示制御基板200等に所要の信号を送る通信制御回路116等の複数の構成要素を有している。これらの複数の構成要素は、いずれもバス118を介してCPU110に連結されている。

【0018】CPU110は、ROM112に格納された遊技制御プログラムを実行してパチンコ機10による遊技を実現する。ROM112にはEPROMが使用され、RAM114にはSRAMが使用されるが、他種のメモリが任意に用いられてもよい。他種のメモリとしては、EEPROM、DRAM、フラッシュメモリ等がある。入力処理回路102が検出信号等を受ける入力装置としては、例えば始動口センサ60、66、ゲートセンサ58、入賞センサ（Vゾーンセンサ52等）、操作ボタン48あるいは他のセンサ（枠開放センサ36、タッチセンサ42等）などがある。出力処理回路104が信号を出力する出力装置としては、例えばソレノイド54等がある。表示制御回路106が表示制御する発光体としては、例えばランプ類16、あるいは、普通図柄表示器26等がある。通信制御回路116は、必要に応じてさらにパチンコ球（賞球、貸球）の払い出しを行う払出装置450を制御する払出御基板400や、図示しないホールコンピュータ等に対しても所要のデータを送ることができる。

【0019】次に、表示制御基板200及び音制御基板300の構成について図3を参照しながら説明する。図3に示す表示制御基板200は、CPU210を中心に構成され、表示制御プログラム、所要の表示データ（例えば表示指令に対応する表示情報、はずれ変動パターンを含む複数の変動パターン、複数のリーチ判定等）等を格納するROM212、表示指令、表示情報、入出力信号等を一時的に格納するRAM214、メイン制御基板100から送られたデータを受信する通信制御回路216、所要の図柄を記憶し指令を受けて生成するキャラクタージェネレータ202、CPU210から送られた表示情報を受けて図柄表示装置（表示器）22に加工した図柄を表示するVDP（Video Display Processor）204等の構成要素を有している。これら複数の構成要素は、いずれもバス218を介してCPU210連結されている。

【0020】CPU210は、ROM212に格納された表示制御プログラムを実行して図柄表示装置22に図柄を表示する。ROM212にはEPROMが用いられ、RAM214にはSRAMが用いられるが、他種のメモリが用いられてもよい。通信制御回路216は、必要に応じてさらに図示しない枠制御基板やホールコンピ

(5)

7

ュータ等に対しても所要のデータを送ることができる。キャラクタジェネレータ202が生成する図柄データには、例えば文字（英数字や漢字等）、図柄（特に、後述する特別図柄や装飾図柄等を含む）、静止画、動画（アニメーション等）、映像などのデータがある。VRAMやパレットRAM等を有するVDP204は、表示情報を受けてキャラクタジェネレータ202が生成した図柄データを読み込み、配色指定及びスプライト処理等の画像編集を行なってVRAMやパレットRAMに図柄データを展開した上で、最終的に映像信号や同期信号等を図柄表示装置22に出力する。このときスプライト処理を実行して実現されるスプライト機能によって、図柄群の変動または停止の表示を実現することができる。

【0021】音制御基板300は、CPU310を中心に構成され、音制御プログラム、所要の音データ（例えば音指令に対応する音色、音の大小、音の高低、音の長短、音の変化パターン等）を格納するROM302、表示指令、一時データや音データ等を格納するRAM304、メイン制御基板100から送られたデータを受信してCPU310やRAM304等へ送る通信制御回路306、出す音の高低や長短等を制御（調整）するシーケンサ312、当該シーケンサ312の制御に基づきスピーカ50から出す音を生成する音源回路314等の複数の構成要素を有している。これら複数の構成要素は、いずれもバス308を介してCPU310に連結されている。

【0022】CPU310は、ROM302に格納された音制御プログラムを実行してスピーカ50から所要の音を出す。ROM302にはEPROMが用いられ、RAM304にはSRAMが用いられるが、他種のメモリが用いられてもよい。シーケンサ312は、音を制御するためのシーケンスデータをROM302等に記憶する。当該シーケンスデータの内容は固定してもよく、遊技中等に任意のタイミングで変化させてもよい。音源回路314としては、ビープ音等を出すためのパルス信号を発生する単サウンドジェネレータ（SSG; Single Sound Generator）音源や、2進数字などの符号に変換してパルス信号を発生するPCM（Pulse Code Modulation）音源、PCM音源をさらに高圧縮したADPCM（Adaptive Differential PCM）音源、パルス幅を変調しながらパルス信号を発生するPWM（Pulse Width Modulation）音源、パルス周波数を変調しながらパルス信号を発生するPFM（Pulse Frequency Modulation）音源、周波数を変調しながらアナログ信号を発生するFM（Frequency Modulation）音源等が用いられる。また、音源回路314には、パルス信号をアナログ信号に変換するD/Aコンバータ回路等のように最終的にアナログ信号に変換するための信号変換回路等も含まれる。さらに、音源回路314で発生させて出力するのは単音であってもよく、複数音（例えば和音）であってもよい。そして、

8

音源回路314にはパルス信号とアナログ信号との相互間で高速の信号変換が可能なDSP（Digital Signal Processor）が用いられてもよい。こうした様々な回路によって音の特性を広げることができる。

【0023】メイン制御基板100から通信制御回路116を通じて送られた払出信号を受けて払出装置450を制御することによりパチンコ球の払い出しを行う払出制御基板400は、メイン制御基板100等と同様にCPUを中心に構成される。なお、払出制御基板400を含めた他の基板等については周知であって、本発明の要旨とは直接に関連しないために具体的な構成の図示や説明等を省略する。

【0024】図4（A）は、図柄表示装置22を正面から見た拡大図であり、図4（B）は、図柄表示装置22の前面に配設される遮蔽フィルムF及びその遮蔽フィルムFを作動させる作動モーター25を正面から見た拡大図である。図4に（A）に示すように、図柄表示装置22は液晶表示装置で構成され、画面20において「0」から「9」までの特別図柄を上から下方向（図中の矢印15に示す方向）に変動させて表示することができる。画面20は、縦方向に形成された3つの図柄表示列で構成され、左図柄表示列C1、中図柄表示列C2、右図柄表示列C3のそれぞれにおいて「0」から「9」までの特別図柄を縦方向に変動表示させる。第1種始動口30にパチンコ球が入賞すると、図柄表示装置22の3つの図柄表示列C1、C2、C3に表示された図柄は順変動方向（矢印15に示す方向）にほぼ一斉に変動を開始する。そして、各図柄表示列C1、C2、C3の図柄の変動が所定時間経過後に停止して、それぞれの図柄表示列に停止表示された3つの図柄の態様によって、遊技者に抽選結果が報知される。例えば、抽選結果が「大当り」である場合には、画面20に「7、7、7」等のゾロ目の図柄配列が停止表示され、このような図柄の表示態様によって遊技者に「大当り」であることが報知される。本実施の形態では、左図柄表示列C1、右図柄表示列C3の順に図柄の変動表示が停止し、そして最後に中図柄表示列C2の図柄が変動を停止するように構成されている。

【0025】図4（B）に示すように、本実施の形態における図柄表示装置22には、画面20の前面に遮蔽フィルムF（本発明の「遮蔽部材」に対応）が配設される。遮蔽フィルムFは、透明あるいは半透明の合成樹脂製のシートで構成されており、画面20に対応した部分には遮蔽図柄Gが描かれている。遮蔽フィルムFの上端部及び下端部は、巻き取りローラー28a、28bによってそれぞれ巻き取られており、作動モーター25が回転すると、その作動モーター25の駆動軸に連結された上側の巻き取りローラー28aが上下いずれか一方に回転し、遮蔽フィルムFの巻き取り及び巻き戻しを行うことによって、遮蔽図柄Gを画面20の前面において上

(6)

9

下方向に移動させることができるようになっている。なお、下側の巻き取りローラー28bには渦巻きパネ（図示していない）が内蔵されており、遮蔽フィルムFが下方に引っ張られて、画面20の前面においてぴんと張られた状態が維持されるようになっている。図4（B）に示すように、遮蔽フィルムFに描かれる遮蔽図柄Gは、横方向に描かれた複数本の格子Kによって構成され、それら複数本の格子Kの間には、複数本のスリットS（隙間）が同時に構成される。本実施の形態では、格子Kの縦幅DKと、スリットSの縦幅DSが等しくなるように構成される。つまり、複数本のスリットSの間隔長が、格子Kの縦幅DKの長さに相当している。スリットSに相当する部分は透明フィルムで構成されているため、パチンコ機10に向かう遊技者からは、スリットSを通して画面20の一部を覗き見るできるようになっている。

【0026】図5は、図柄表示装置22の前面に遮蔽フィルムFが配設された状態を示す正面図であり、図6は、図5に示す図柄表示装置22及び遮蔽フィルムFを
20 図中の矢印（I）に示す方向から見た側面図である。図5において、複数のスリットSからは画面20の一部が見えている。複数のスリットSからは、それぞれ「7」の図柄の一部が少しずつ見えているのであるが、それらを統合すると全体として「7、7、7」の図柄配列が表示されているように見える。遮蔽フィルムFが、図5に示す状態から、スリットSの配設間隔、すなわち、格子Kの縦幅DKに相当する長さだけ下方向（図6中の矢印
（II）に示す方向）に移動されると、図7に示すように、元々は各スリットSから覗かれることにより「7、7、7」を構成していた抽選用図柄の各部分は遊技者から遮蔽されることになり、反対に、複数の格子Kによって遮蔽されていた各部分は複数のスリットSから覗かれるようになる。そして、その移動後の各スリットSから覗かれる抽選用図柄の各部分によって、「7、7、7」とは異なる図柄配列である「6、6、6」の図柄配列が表示されたように遊技者からは視認されるようになっている。

【0027】図4（A）に示すように、画面20には、「6、6、6」及び「7、7、7」の両図柄配列がほぼ同じ位置に同時に表示されて複合した状態となっている。すなわち、「6、6、6」及び「7、7、7」の図柄配列は、複数の格子Kが図5に示した位置にある場合には、「7、7、7」の図柄配列のみが複数のスリットSから視認され、複数の格子Kが図7に示した位置にある場合には、「6、6、6」の図柄配列のみが複数のスリットSから視認されるように、スリットSの配設間隔毎（格子Kの縦幅DK毎）に「段違い状」に表示されている。そして、遮蔽フィルムFを上下方向に移動させるのではなく、この画面20に同時に表示される「6、6、6」及び「7、7、7」の両図柄配列を、スリットSの

10

配設間隔分だけ上下いずれかの方向に移動させるようにすれば、両図柄配列が一方の位置に表示される場合には複数のスリットSからは「6、6、6」の図柄配列のみが視認され、両図柄配列が他方の位置に表示される場合には複数のスリットSからは「7、7、7」の図柄配列のみが視認されるようにすることもできる。要するに、複数のスリットSから、「6、6、6」もしくは「7、7、7」のうち一方の図柄配列のみを視認可能とするためには、遮蔽フィルムFを上下方向に移動させてもよいし、画面20に表示される「6、6、6」及び「7、7、7」の図柄配列自体を上下方向に移動させる方法を探ることもできる。このようにして、本実施の形態では、画面20に表示される例えば「6、6、6」及び「7、7、7」の図柄配列を、遮蔽フィルムFもしくは図柄自体を上下方向に移動させることによって、いずれか一方の図柄配列のみを「選択的」に視認可能とすることができる。

【0028】なお、遮蔽フィルムFが上方向もしくは下方向に向けて所定長さ以上巻き取られると、遮蔽図柄Gが描かれた部分は上側の巻き取りローラー28aもしくは下側の巻き取りローラ28bに巻き取られ、遮蔽フィルムFの透明あるいは半透明となった部分のみが引き出されて画面20の前面に配設される。これにより、画面20に表示される図柄を、遮蔽図柄Gによって遮蔽せずにそのまま遊技者に視認可能とすることもできるようになっている。

【0029】上述のように構成されるパチンコ機10について、画面20及び遮蔽フィルムFによって実現される表示演出の具体的な態様について、以下（1）及び（2）の2つの実施例に分けて、それぞれ図面を参照しながら詳細に説明する。

【0030】（1）図8～図13を参照しながら、第1の実施例について詳細に説明する。本実施例では、図8に示すように、左図柄表示列C1、右図柄表示列C3、中図柄表示列C2の順に図柄の変動表示が停止して、各図柄表示列のラインL1上に「0」～「9」の特別図柄が停止表示される。本実施例におけるパチンコ機10は、いわゆる1ライン機であり、各図柄表示列のほぼ中段部の表示位置であるラインL1上に「7、7、7」等の
40 大当たり図柄配列が表示されれば、遊技者に大当たりを報知したことになる、その後には遊技者には大当たり遊技（大入賞口34を一定期間開く等）が付与される。なお、図8～図13では、説明を分かり易くするために作動モーター25、及び、巻き取りローラー28a、28bが省略されており、遮蔽フィルムFのみが画面20の前面に配置された状態で表されている。

【0031】本実施例では、まず、図8に示すように、3つの図柄表示列C1、C2、C3に「6」の図柄が表示され、ラインL1上に「6、6、6」の大当たり図柄配列が停止表示される。ラインL1上に「6、6、6」の

50

(7)

11

大当り図柄配列が表示されて所定時間経過した後、図9に示すように、画面20の上方からは「7、7、7」の大当り図柄配列が現れて、下方向（図中の矢印A1に示す方向）に向けて移動するように表示される。そして、「6、6、6」の大当り図柄配列と、「7、7、7」の大当り図柄配列とは互いに重なりあって、それら2つの大当り図柄配列が複合された状態となってラインL1上に表示される（図10参照）。

【0032】図10に示すように、ラインL1上に「6、6、6」と「7、7、7」の両図柄配列が複合した状態で表示された後、作動モーター25が回転し、上側の巻き取りローラー28aに巻き取られていた遮蔽図柄Gが画面20の前面に現れて下方向に降りてくるように作動される。そして、画面20の前面には遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gが配置した状態となり、複数のスリットSからは、画面20に表示された図柄の一部が覗かれることになる。図11に示すように、複数のスリットSからは、覗かれる部分全体によってあたかも一方の図柄配列である「6、6、6」の大当り図柄配列のみが表示されているように、遊技者からは見えるようになっている。

【0033】遮蔽図柄Gが図11に示す状態で一旦停止した後、再び作動モーター25が回転し、遮蔽図柄GがスリットSの配設間隔分だけ下方向に移動する。そして、元々格子Kによって遮蔽されていた部分は複数のスリットSを通して遊技者から視認されるようになり、反対に、複数のスリットSから覗かれていた部分は複数の格子Kによって遮蔽された状態になる。これにより、図12に示すように、遮蔽図柄Gの複数のスリットSからは、画面20に表示された図柄の一部が視認され、全体として「7、7、7」の大当り図柄配列が表示されているように、遊技者からは見えるようになる。

【0034】その後、再び作動モーター25が回転し、遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gは上側の巻き取りローラー28aもしくは下側の巻き取りローラー28bに巻き取られる。これにより、遮蔽フィルムFの透明部分を通して遊技者からは画面20の全体が見えるようになるが、図13に示すように、画面20には「7、7、7」の大当り図柄配列のみが表示された状態となる。この「7、7、7」の大当り図柄配列に基いて、遊技者にはその後大当り遊技が付与されることになる。

【0035】以上に説明した遮蔽図柄Gを移動させることによる表示演出は、一旦画面20に大当り図柄配列を表示した後、その大当り図柄の再抽選演出を行う際に用いられると効果的である。すなわち、例えば「7、7、7」の大当り図柄配列を構成する「7」の図柄が確率変動図柄であり、「6、6、6」の大当り図柄配列を構成する「6」の図柄が確率変動図柄ではない場合には、遮蔽図柄Gを動かすことによって「6、6、6」及び

「7、7、7」の大当り図柄配列を選択的に視認可能と

12

することによって、遊技者に対してより一層のスリルや期待感を感じさせることができる。ここでいう「確率変動図柄」とは、この図柄による大当り図柄配列が表示されることによって「大当り」が確定した場合には、その大当り遊技が終了した後に、再び「大当り」となる確率が通常の遊技状態よりも上昇するという「確率変動遊技」の状態への移行が行なわれる図柄のことを指している。つまり、一旦「6、6、6、」の大当り図柄配列が表示されて「通常の」大当りとなった場合であっても、遮蔽図柄Gが画面20の前面に登場し、再抽選によって「7、7、7」等の大当り図柄配列に変更表示される可能性が生じることになる。これにより、遊技者にとっては、一旦通常の「大当り」になっても、確率変動遊技状態へと移行する可能性が生じることになるので、「大当り」への期待感がより一層高められることになる。

【0036】なお、上記の実施例では、遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gが、画面20の前面で移動することによって、「6、6、6」と「7、7、7」の2通りの大当り図柄配列が選択的に視認可能とされる例を説明したが、これとは反対に、遮蔽図柄Gを固定して、画面20に表示される「6、6、6」及び「7、7、7」が複合した図柄配列（図10参照）の方を移動させることによって、これらの大当り図柄配列を選択的に視認させるようにしてもよい。すなわち、複数のスリットSから、「6、6、6」及び「7、7、7」のうち一方の図柄配列のみが遊技者から見えるようにするためには、遮蔽図柄Gを移動させるようにしてもよいし、画面20に表示される図柄の方を移動させるようにしてもよい。

【0037】（2）次に、図14～図19を参照しながら、第2の実施例について具体的に説明する。本実施例では、図14に示すように、左図柄表示列C1、中図柄表示列C2の順に図柄の変動表示が停止して、最後に右図柄表示列C3の図柄の変動表示が停止する。本実施例におけるパチンコ機10はいわゆる3ライン機であり、画面20の横方向に形成されたラインL1、もしくは、画面20の斜め方向に形成されたラインL2及びラインL3のいずれかのライン上に「7、7、7」等の大当り図柄配列が表示されれば、遊技者に大当りを報知したことになる、その後大当り遊技処理が行われることになる。本実施例では、図14に示すように、画面20の左図柄表示列C1には上段部から順に「7」、「5」、「7」の図柄がそれぞれ停止表示されており、中図柄表示列C2の中段部の表示位置であるラインL1上には「6」の図柄が停止表示されている。また、右図柄表示列C3では、上から下方向に（図中の矢印B1に示す方向に）、視認できない程度の速度で図柄が変動表示されている。そして、例えば演出音やキャラクターの図柄の出現等をきっかけとして、中図柄表示列C2において、「7」の図柄が画面20の上方から下方向に向けて（図中の矢印A2に示す方向に向けて）降りてくるように表示

(8)

13

される。なお、図14～図19では、説明を分かり易くするために作動モーター25及び巻き取りローラー28a、28bを省略して表している。

【0038】図15に示すように、中図柄表示列C2において、「7」の図柄は下方に降りてきて、ラインL1上の「6」の図柄に重なり合うように表示される。そして、「6」及び「7」の図柄は複合し、複数のスリットSからいずれか一方のみの図柄が視認されるような「段違い状」の図柄に変形するように表示される。

【0039】図16に示すように、中図柄表示列C2のラインL1上に、「6」及び「7」が「段違い状」に複合した図柄が表示された後、作動モーター25が回転し、上側の巻き取りローラー28aに巻き取られていた遮蔽図柄Gが画面20の前面に現れて下方に降りてくるように作動される。この場合における遮蔽図柄Gは、中図柄表示列C2のラインL1上に表示された図柄のみを遮蔽できるように小さく描かれたものであり、複数のスリットSからは、中図柄表示列C2のラインL1上に表示された図柄の一部が覗かれることになる。図16に示すように、遮蔽図柄Gの複数のスリットSからは、複合した「6」及び「7」の図柄のうちの一方の図柄である「6」の図柄のみが表示されているように、遊技者からは見えるようになる。

【0040】遮蔽図柄Gが図16に示す状態で一旦停止した後、再び作動モーター25が回転し、遮蔽図柄GがスリットSの配設間隔分だけ下方に移動する。そして、元々格子Kによって遮蔽されていた部分は複数のスリットSを通して遊技者から視認されるようになり、反対に、複数のスリットSから覗かれていた部分は複数の格子Kによって遮蔽された状態になる。これにより、図17に示すように、遮蔽図柄Gの複数のスリットSからは、複合した「6」及び「7」の図柄のうちの他方の図柄である「7」の図柄のみが表示されているように、遊技者からは見えるようになる。

【0041】その後、再び作動モーター25が回転し、遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gは上側の巻き取りローラー28aもしくは下側の巻き取りローラー28bに巻き取られる。これにより、遮蔽フィルムFの透明部分を通して遊技者からは画面20の全体が見えるようになり、図18に示すように、中図柄表示列C2のラインL1には「7」の図柄のみが表示された状態となる。これにより、画面20において、斜め方向のラインL2には「7、7、↓」（「↓」は変動表示中を示す）のリーチ図柄配列が表示され、ラインL3上にも「7、7、↓」のリーチ図柄配列が表示された状態となる。この状態は2つのリーチラインが形成されたいわゆる「ダブルリーチ」の状態であり、右図柄表示列C3のラインL2上もしくはラインL3上に「7」の図柄が停止表示されれば、「7、7、7」の大当たり図柄配列が形成されて、遊技者に「大当たり」を報知したことになる。

14

【0042】上記で説明したように、本実施例によれば、遮蔽図柄Gを上下方向に動かすことによって、画面20に表示された一部の図柄を、あるときは一方の種類の図柄として視認させ、またあるときは、他方の種類の図柄として視認させることができる（選択的に視認させることができる）。このような遮蔽図柄Gを移動させることによる表示演出は、例えば本実施例のように、2番目に停止表示される図柄の種類如何によってリーチ状態あるいはダブルリーチ状態へと移行するような場面において使用されると効果的である。

【0043】ラインL2及びラインL3上に「7、7、↓」のリーチ図柄配列が表示されてダブルリーチ状態となった後（図18参照）、図19に示すように、右図柄表示列C3には上段部から順に「9」、「8」、「7」の図柄がそれぞれ停止表示される。これにより、ラインL3上には「7、7、7」の大当たり図柄配列が停止表示され、遊技者にはその後大当たり遊技が付与されることになる。この場合においても、例えば右図柄表示列C3に表示される3つの図柄を遮蔽図柄Gによって遮蔽して、「7」及び他の種類の図柄を選択的に視認させる表示演出を行うことにより、遊技者対してより一層の期待感やスリルを与えることも可能である。

【0044】なお、上記の実施例では、遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gが、画面20の前面で移動することによって、「6」及び「7」の2通りの図柄が選択的に視認可能とされる例を説明したが、これとは反対に、遮蔽図柄Gを固定して、画面20に表示される「6」及び「7」が複合した図柄（図15参照）の方を移動させることによって、これらの図柄を選択的に視認させるようにしてもよい。すなわち、複数のスリットSから、「6」及び「7」のうちの一方の図柄のみが遊技者から見えるようにするためには、遮蔽図柄Gを移動させるようにしてもよいし、画面20に表示される図柄の方を移動させるようにしてもよい。上記実施例における「6」及び「7」の図柄が、本発明にいう「一の種類の抽選用図柄」及び「他の種類の抽選用図柄」に対応する。

【0045】上記（1）及び（2）の2つの実施例では、遮蔽フィルムFに描かれた遮蔽図柄Gを上下方向に移動させることによって、画面20に表示される複数の図柄を選択的に視認させる例を示したが、例えば、黒色のプラスチック板に複数のスリットが形成された遮蔽板を用意し、その遮蔽板を画面20の前面に配設して上下方向に移動させるようにすれば、上記の実施例と同様の作用効果を達成させることが可能である。

【0046】その他にも、例えば画面20の前面にレンチキュラレンズを配設し、そのレンチキュラレンズを上下方向に移動させることによって、画面20に表示される図柄を選択的に視認させることも可能である。すなわち、画面20の前面にレンチキュラレンズが配設されると、ある角度からは画面20に例えば「6」の図柄が表

15

示されているように見え、またある角度からは画面20に例えば「7」の図柄が表示されているように見える。この原理を応用し、レンチキュラレンズ、もしくは、画面20に表示される図柄自体を上下方向に移動させ、そのレンチキュラレンズを通して画面20に表示される図柄の種類を異ならせるようにすれば、上記(1)及び

(2)の実施例と同様の作用効果を達成させることが可能である。

【0047】また、上記(1)及び(2)の2つの実施例では、複数のスリットSが横方向に形成されている例を示したが、例えばスリットSを縦方向に形成し、遮蔽図柄Gもしくは画面20に表示される図柄を左右方向に移動させることによって、複数の図柄を選択的に視認させることも可能である。

【0048】[第2の実施の形態]次に、本発明の第2の実施の形態について、図20～図22を参照しながら説明する。本実施の形態は、3つのリールの外周面上に描かれた複数種類の図柄を、そのリールの回転によって上から下方向に変動表示させるスロット機80に本発明を適用したものである。

【0049】図20に示すスロット機80は、左から順に、第1の外リール81a、第2の外リール82a、第3の外リール83aを備えている。スロット機80には、コイン投入口84から所定枚数のコインが投入され、始動レバー85が下方に操作されることで、3つの外リール81a、82a、83aの順方向への回転が開始されるようになっている。3つの外リール81a、82a、83aの外周面上には、「7」、「BAR」、「ベル」、「チェリー」等の複数種類の図柄がそれぞれ描かれており、遊技者によるストップボタン86の操作等を契機として、これら3つの外リール81a、82a、83aの回転は停止されるようになっている。スロット機80の前面に設けられた表示窓87には、停止された3つの外リール81a、82a、83aの正面側(スロット機80の正面側)に描かれた図柄が1つずつ表示されるようになっており、表示窓87に停止表示されたこれら3つの図柄の態様によって、遊技者に払出されるコインの枚数や、ボーナスゲーム開始の可否等が決定されるようになっている。

【0050】図21は、スロット機80の内部に配設されている第1の外リール81a、及び、その第1の外リール81aの内側に配設される第1の内リール81bの斜視図である。図21に示すように、第1の外リール81aと、第1の内リール81bとはそれぞれ異なる大きさの直径を有しており、それら2つのリールが同軸上に設置されることによって、第1の内リール81bの外周面から所定距離を隔てて第1の外リール81aが円周方向に沿って配置されるようになっている。

【0051】第1の外リール81aは無色透明のプラスチックによって形成されており、その外周面上には、

(9)

16

「7」、「BAR」、「ベル」等の複数種類の図柄が描かれている。それら複数種類の図柄にはそれぞれに着色がなされており、例えば、「7」の図柄部分には赤の着色がなされている。これにより、例えばスロット機80の前面側に立つ遊技者からは、表示窓87を通して、「7」の図柄の部分は赤色であるために裏面側を透かし見ることができず、「7」の図柄以外の部分は透明であるために裏面側を透かし見るができるようになっていいる。なお、本実施の形態では、「7」の図柄は赤に着色され、「BAR」の図柄は黒に着色され、「ベル」の図柄は黄色に着色され、「チェリー」の図柄は青色に着色されている。

【0052】また、図21に示すように、第1の内リール81bはプラスチックで形成されており、その外周面は、「白」、「赤」、「黒」、「黄」、「青」等の着色がされて、円周方向に沿って所定領域毎に色分けされている。通常の出遊時では、第1の内リール81bの白色に着色された部分が前面側に配置されるようになっており、表示窓87からはその白色の部分が見えるようになっている。

【0053】例えば、第1の外リール81aの外周面に描かれた「7」の図柄が前面側に配置され、その「7」の図柄が表示窓87に表示された場合には、図22

(A)に示すように、「7」の図柄部分は赤色であり、その「7」の図柄以外の背景部分88は白色であるように見えることになる。これは、第1の外リール81aの「7」の図柄以外の部分が透明であり、その裏面側に配設された第1の内リール81bの白色の外周面が透かし見えることによるものである。これにより、遊技者にとっては、白色の背景部分88を背にして赤色の「7」の図柄がくっきりと見えることになる。

【0054】これに対し、例えば、第1の内リール81bの赤色に着色された外周面が前面側に配置され、表示窓87からはその赤色の部分が見えるように第1の内リール81bが操作された場合には、図22(B)に示すように、第1の外リール81aに描かれた「7」の図柄は赤色であり、その「7」の図柄以外の背景部分88も赤色であるように見えることになる。これは、第1の外リール81aの「7」の図柄以外の部分が透明であり、その裏面側に配設された第1の内リール81bの赤色の外周面が透かし見えることによるものである。これにより、赤色の「7」の図柄は、赤色の背景部分88を背にして表示されることになるので、遊技者からは、この「7」の図柄が極めて見えにくい状態となる。

【0055】つまり、本実施の形態におけるスロット機80によれば、第1の内リール81bを回転操作することによって、表示窓87に表示される図柄の背景色を様々に変化させることができる。例えば、図柄の色と、その図柄の背景色とが異なるように第1の内リール81bを操作すれば、その図柄を遊技者に「見えやすく」表示

(10)

17

することができる。反対に、図柄の色と、その図柄の背景色とが同じになるように第1の内リール81bを操作すれば、その図柄を遊技者に「見えにくく」表示することができる。例えば、背景色が赤色となるよう第1の内リール81bを操作すれば、赤色の「7」の図柄を遊技者に「見えにくく」表示できる。また、背景色が黄色となるように第1の内リール81bを操作すれば、黄色の「ベル」の図柄を遊技者に「見えにくく」表示することができる。

【0056】本実施の形態によるスロット機80によれば、特定の図柄をあるときは遊技者に「見えやすく」、またあるときは遊技者に「見えにくく」なるようにして、「選択的」に視認させることができる。このような表示技術は、例えば、遊技者に対する「目押し」の支援手段として用いられると効果的である。すなわち、スロット機80を用いた遊技中に例えばボーナスゲームに突入した場合には、遊技者にストップボタン86を所定の図柄で「目押し」させることにより、表示窓87に予め定められた小役を表示させて、コインの払出し枚数を意図的に増加させる処理が行われることがある。このストップボタン86を「目押し」させるタイミングを遊技者に分かり易く教えるために、上記実施例の表示技術を用いることができる。例えば、表示窓87に「7」の図柄が表示されるタイミングを教えるために、第1の内リール81bを操作して、その表示窓87の背景色が赤色となるようにする。すると、表示窓87に表示される図柄が「見えにくく」なる瞬間が「7」の図柄が通過するタイミングとなるので、遊技者にそのタイミングで「目押し」させることにより、「7、7、7」等の小役を獲得し易い状況を作り出すことができる。つまり、遊技者にある図柄を「目押し」させたい場合には、その図柄の色と、その図柄の背景色とが同色となるように、第1の内リール81bを操作すればよい。

【0057】なお、上記第2の実施の形態では、左側に配設される第1の外リール81aとそれに対応して設けられる第1の内リール81bを例にとりて説明したが、中央に配設される第2の外リール82aとそれに対応して設けられる内リール、もしくは、右側に配設される第3の外リール83aとそれに対応して設けられる内リールを用いたとしても、同様な作用効果が達成されることは勿論である。

【0058】〔他の実施の形態〕なお、上述したパチンコ機（遊技機）10やスロット機80において、他の部分の構造、形状、材質、個数、配置及び動作条件等については、上記実施の形態に限定されるものでなく、必要に応じて種々変更可能である。例えば、上記実施の形態を応用した次の各形態を実施することもできる。

【0059】（A）第1の実施の形態では、遮蔽フィルムFを動かして異なった種類の図柄を選択的に視認させる技術がパチンコ機10に適用される例を示したが、こ

18

のような表示技術はスロット機80にも適用可能である。例えば、スロット機80の第1の外リール81aを透明プラスチック等で形成し、その外周面に遮蔽図柄Gを描く。そして、この第1の外リール81aに描かれた遮蔽図柄Gによって、第1の内リール81bの外周面に描かれた「7」や「BAR」等の複数種類の図柄を遮蔽させる。第1の外リール81aを操作して、遮蔽図柄Gを上下方向に移動させると、あるときには複数のスリットSから「7」の図柄が視認され、またあるときには複数のスリットSから「BAR」や「ベル」の図柄が視認されるようにすることができる。例えば、1つの内リールの外周面に複数種類の図柄を描き、それぞれの図柄を2通りの図柄として視認させるようにすれば、あたかも2倍の数の図柄が前記内リールの外周面に描かれているかのように使用することができる。これにより、スロット機80の表示演出に用いる図柄のバリエーションを容易に広げることができる。なお、このとき、遮蔽図柄Gの位置は、スロット機80からの指令によって切り替えてもよいし、遊技者からの選択指令によって切り替えてもよい。遊技者からの選択指令によって遮蔽図柄Gの位置を切り替える場合には、その選択した遮蔽図柄Gの位置をスロット機80の内部制御装置等に認識・記憶させておくのが好ましい。なお、上述のように、スロット機80の第1の外リール81aに遮蔽図柄Gが描かれる場合には、遮蔽図柄Gは縦方向の格子及びスリット（つまり横縞ではなく縦縞の遮蔽図柄G）で構成されるのが好ましい。そして、遮蔽図柄Gが縦方向の格子及びスリットで構成される場合には、第1の外リール81aの外周面のうち円周方向に沿って約1/3の領域（中心角120°の扇形の弧に相当する部分の領域）には縦縞の遮蔽図柄Gを描き、別の1/3の領域には前記遮蔽図柄Gとは格子の横幅分の長さだけ横方向にずらされた縦縞の遮蔽図柄Gを描き、残り1/3の領域には遮蔽図柄Gを描かずに透明あるいは無地としておくのが好ましい。これにより、第1の外リール81aを回転操作して、図柄の前面に配置する遮蔽図柄Gの種類を切替えるだけで、表示窓87からある時は一方の図柄のみを視認させ、またあるときは他方の図柄を視認させるといった使い方が可能となる。第1の外リール81aを操作して、図柄の前面に無地の領域を配置した場合には、第1の内リール81bの外周面に描かれた図柄を全部視認可能としたり、あるいは、全部視認不能とすることもできる。

【0060】（B）第2の実施の形態では、第1の外リール81aの外周面に所定間隔で1つずつの図柄が描かれている例を示したが（例えば、「7」、「ベル」、「BAR」のように）、第1の外リール81aの外周面に所定間隔で複数ずつ、例えば、2つずつの図柄が描かれるようにしてもよい（例えば、「7、ベル」、「7、BAR」、「ベル、BAR」のように）。言い換えると、第1の外リール81aの外周面において、本来1つ

(11)

19

の図柄が描かれる領域には、2つ以上の図柄が描かれるようにしてもよい。例えば、1つの図柄が描かれる領域に「7、ベル」のように2つの図柄が描かれれば、第1の内リール81bが操作されることにより、表示窓87の背景色が白色である場合には「7」及び「ベル」の両方の図柄が視認され、表示窓87の背景色が黄色である場合には赤色の「7」の図柄のみが視認され、表示窓87の背景色が赤色である場合には黄色の「ベル」の図柄のみが視認されるという状況を作り出すことができる。これにより、第1の外リール81aの外周面に、2倍の数の図柄が描かれているかのように使用でき、スロット機80の表示演出に用いる図柄のバリエーションを容易に広げることができる。

【0061】(C)第1の実施の形態における遮蔽フィルムFのかわりに、例えば、画面20を格子状に遮蔽することのできる液晶シャッター等を用いることもできる。また、遮蔽フィルムFを画面20の前面に配設するのではなく、画面20において遮蔽図柄Gを表示し、あくまで液晶画面内における表示のみによって、第1の実施の形態における表示技術と同様の作用効果を達成させることもできる。

【0062】(D)第1の実施の形態では、「7」の図柄がライン上に3つ揃った場合を大当り図柄配列としたが、大当り図柄配列はこれに限定されず、異なる複数の図柄が同じライン上に表示された場合を大当り図柄配列としてもよい。例えば、図柄「1」、「2」、「3」がライン上に揃って表示された場合を、大当り図柄配列とすることもできる。

【0063】(E)第1の実施の形態では、左図柄表示列C1→右図柄表示列C3→中図柄表示列C2の順、もしくは、左図柄表示列C1→中図柄表示列C2→右図柄表示列C3の順に図柄の変動が停止するように構成したが、変動を停止する順は必要に応じて種々変更可能である。例えば、パチンコ機10を、中図柄表示列C2→左図柄表示列C1→右図柄表示列C3の順で図柄の変動が停止するように構成した場合であっても、本発明を適用できる。

【0064】(F)第1及び第2の実施の形態では、図柄表示列が縦方向に構成された縦スクロールタイプのパチンコ機やスロット機について本発明を適用した例を示したが、このような態様に限定するものではない。例えば、図柄表示列が横方向に構成されて、特別図柄が横方向に変動する横スクロールタイプのパチンコ機やスロット機であっても本発明を適用できる。

【0065】(G)第1の実施の形態では、画面20が左、中、右の3つの図柄表示列で構成されている例を示したが、このような態様に限定するものではなく、例えば1つあるいは5つの図柄表示列で構成された遊技機であっても本発明を適用できる。

【0066】(H)第2の実施の形態では、3つの外リ

20

ール81a、82a、83aを備えたスロット機80について本発明を適用したが、このような態様に限定するものではなく、例えば、1つあるいは5つの外リールを備えたスロット機であっても本発明を適用できる。

【0067】(I)第1の実施の形態では、1ライン機もしくは3ライン機であるパチンコ機10の画面20に表示される図柄の態様について説明したが、他のタイプのパチンコ機における図柄の表示態様であってもよい。例えば5ライン機や8ライン機に本発明を適用することもできる。

【0068】(J)第1及び第2の実施の形態では、パチンコ機10あるいはスロット機80に本発明を適用したが、それ以外の遊技機（例えば第3種パチンコ機、アレンジボール機、テレビゲーム機等）についても同様に本発明を適用することができる。

【0069】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、遊技機の画面等に表示される図柄を選択的に視認させるようにすることで、演出効果が高く面白味のある遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】パチンコ機の外観を示す正面図である。

【図2】メイン制御基板の概略構成を示すブロック図である。

【図3】表示制御基板及び音制御基板の概略構成を示すブロック図である。

【図4】図柄表示装置及び遮蔽フィルム及び作動モーターを正面から見た拡大図である。

【図5】図柄表示装置の前面に遮蔽フィルムが配設された状態を示す正面図である。

【図6】図5に示す図柄表示装置及び遮蔽フィルムを、図5中の矢印(I)に示す方向から見た側面図である。

【図7】図柄表示装置の前面に遮蔽フィルムが配設された状態を示す正面図である。

【図8】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図9】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図10】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図11】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図12】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図13】第1の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図14】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図15】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

(12)

21

【図16】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図17】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図18】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図19】第2の実施例における図柄表示装置と遮蔽図柄による表示演出の内容の一例を示す図である。

【図20】スロット機の外観を示す斜視図である。

【図21】スロット機の内部に配設される第1の外リール、及び、その第1の外リールの内側に配設される第1の内リールの斜視図である。

【図22】表示窓に「7」の図柄が表示された状態を示す正面図である。

【符号の説明】

10…パチンコ機（遊技機）

22

20…画面

22…図柄表示装置

25…作動モーター

28a、28b…巻き取りローラー

C1…左図柄表示列

C2…中図柄表示列

C3…右図柄表示列

F…遮蔽フィルム

G…遮蔽図柄

10 K…格子

S…スリット

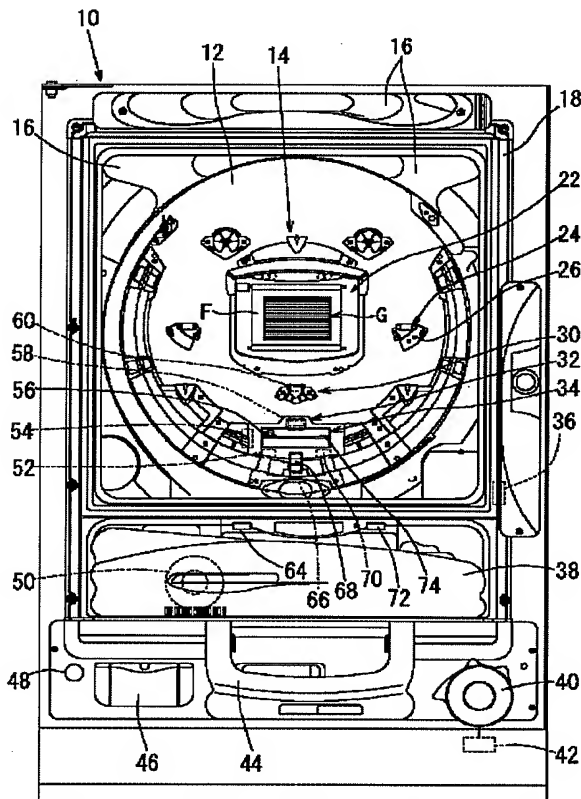
80…スロット機

81a…第1の内リール

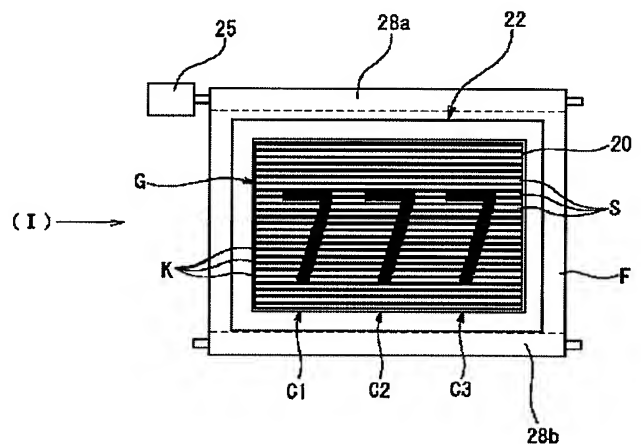
81b…第1の外リール

87…表示窓

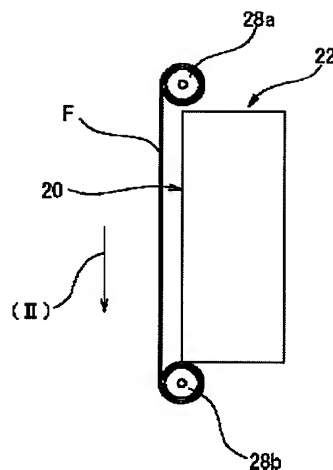
【図1】



【図5】

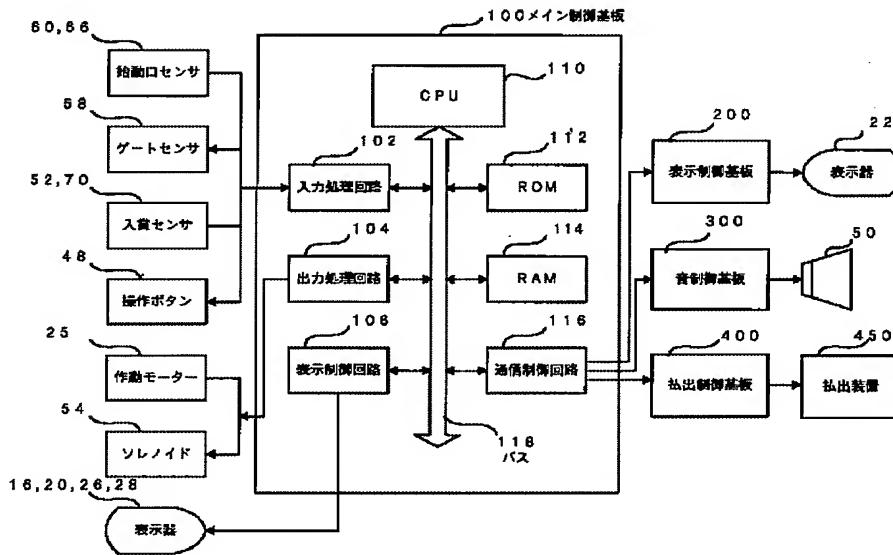


【図6】

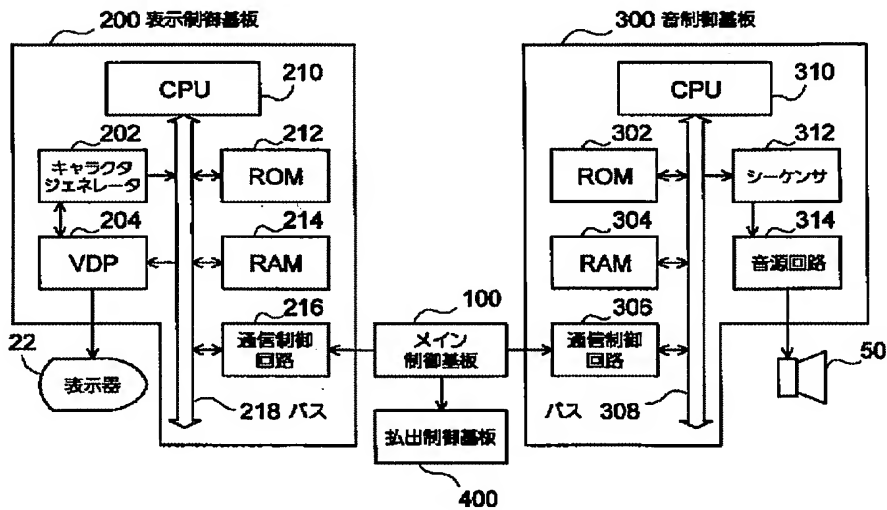


(13)

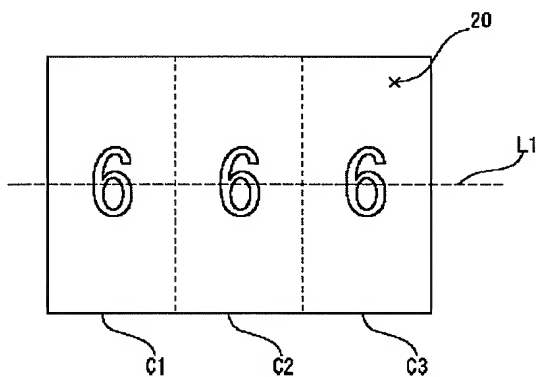
【図2】



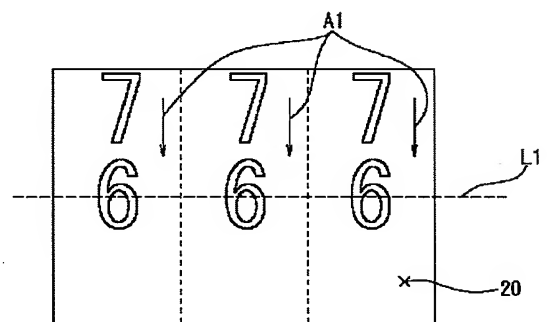
【図3】



【図8】

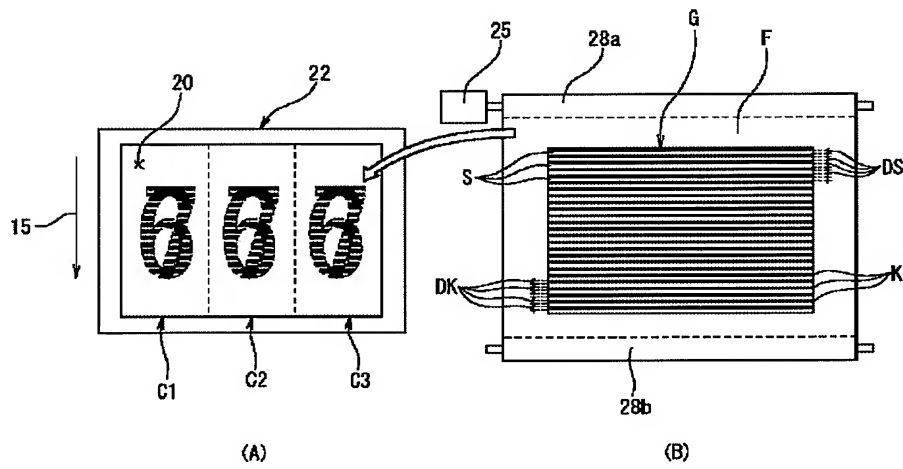


【図9】

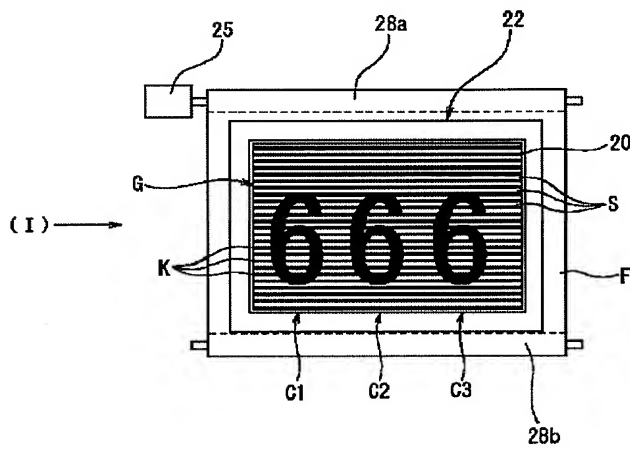


(14)

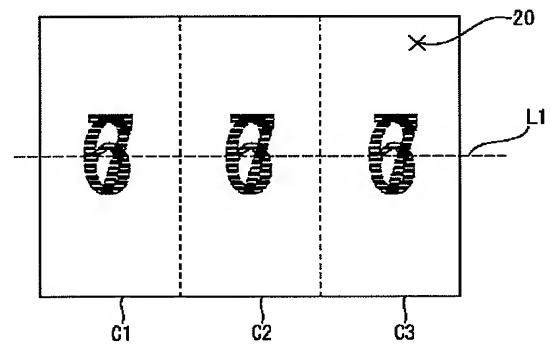
【図 4】



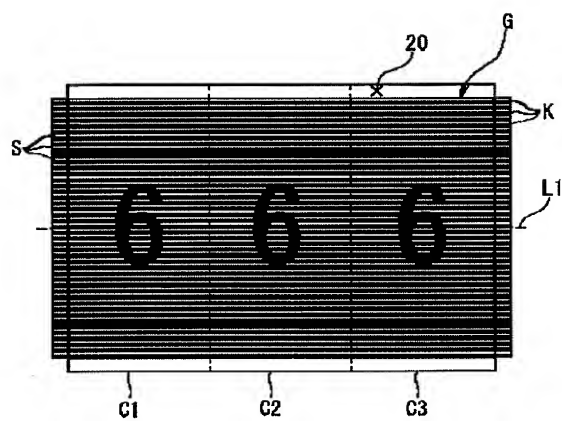
【図 7】



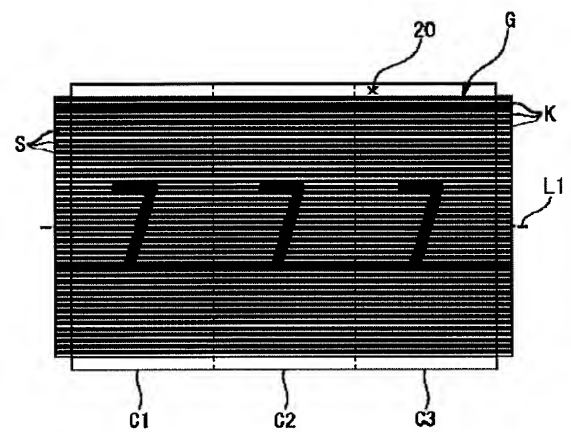
【図 10】



【図 11】

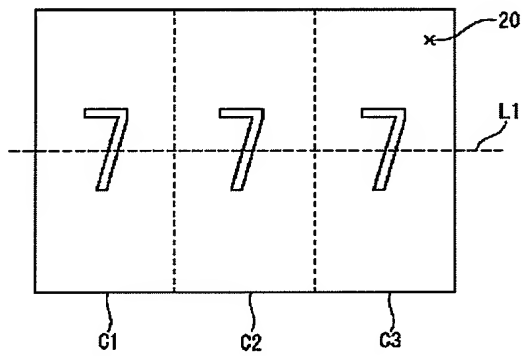


【図 12】

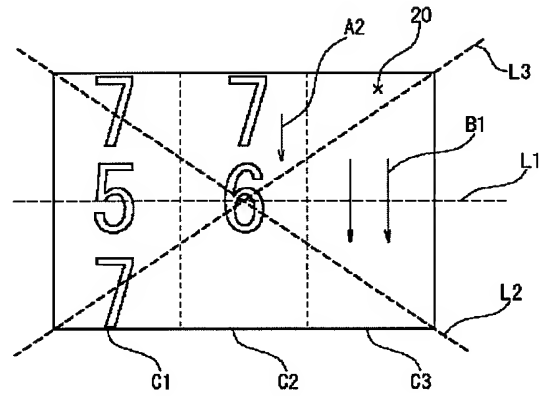


(15)

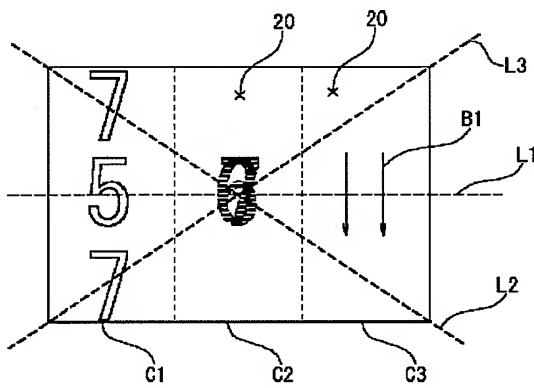
【図13】



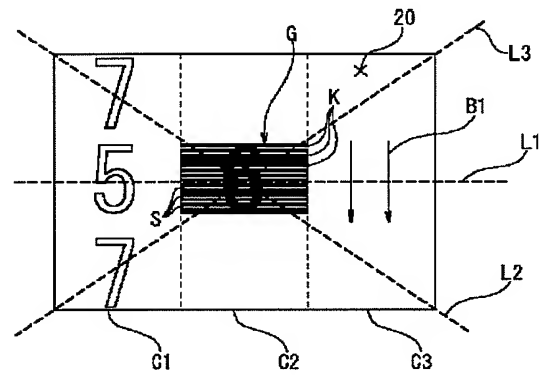
【図14】



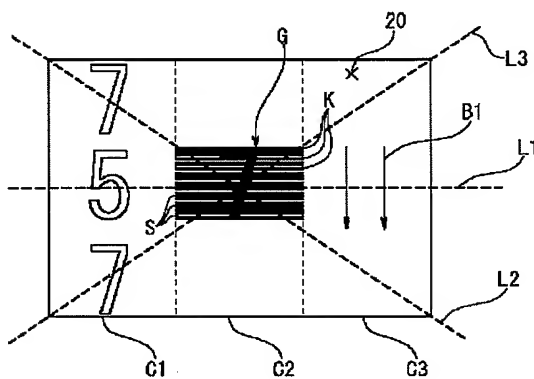
【図15】



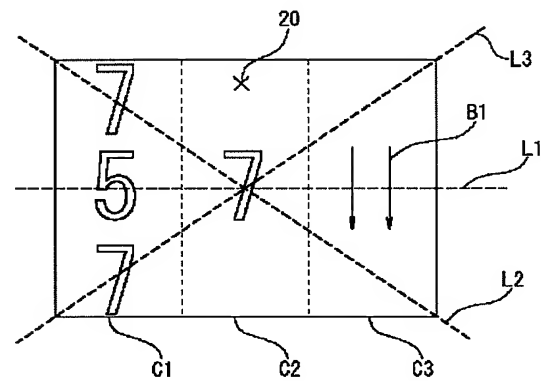
【図16】



【図17】

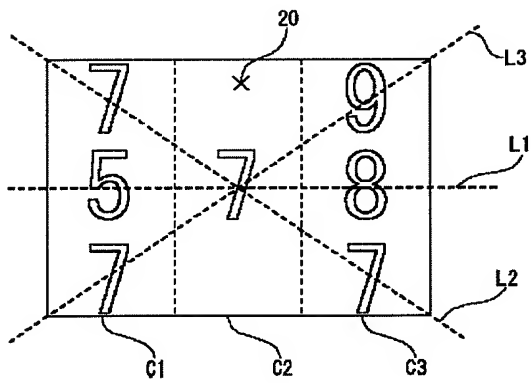


【図18】

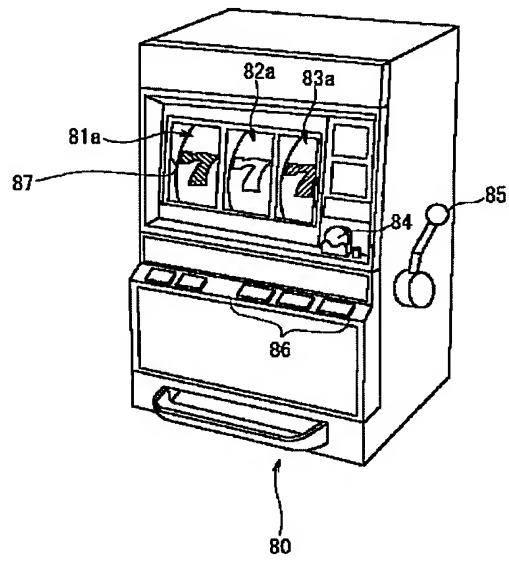


(16)

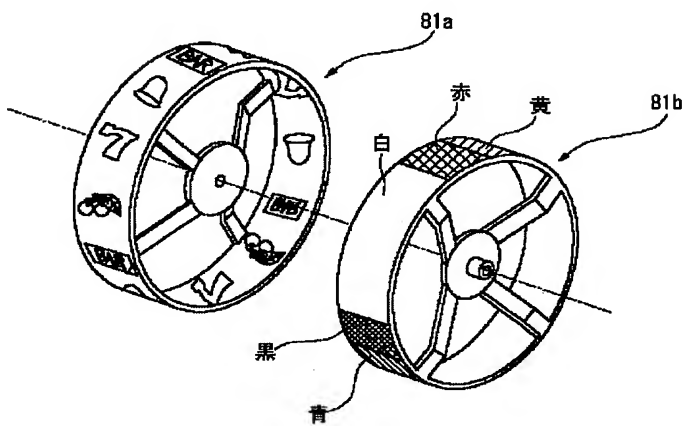
【図19】



【図20】



【図21】



【図22】

